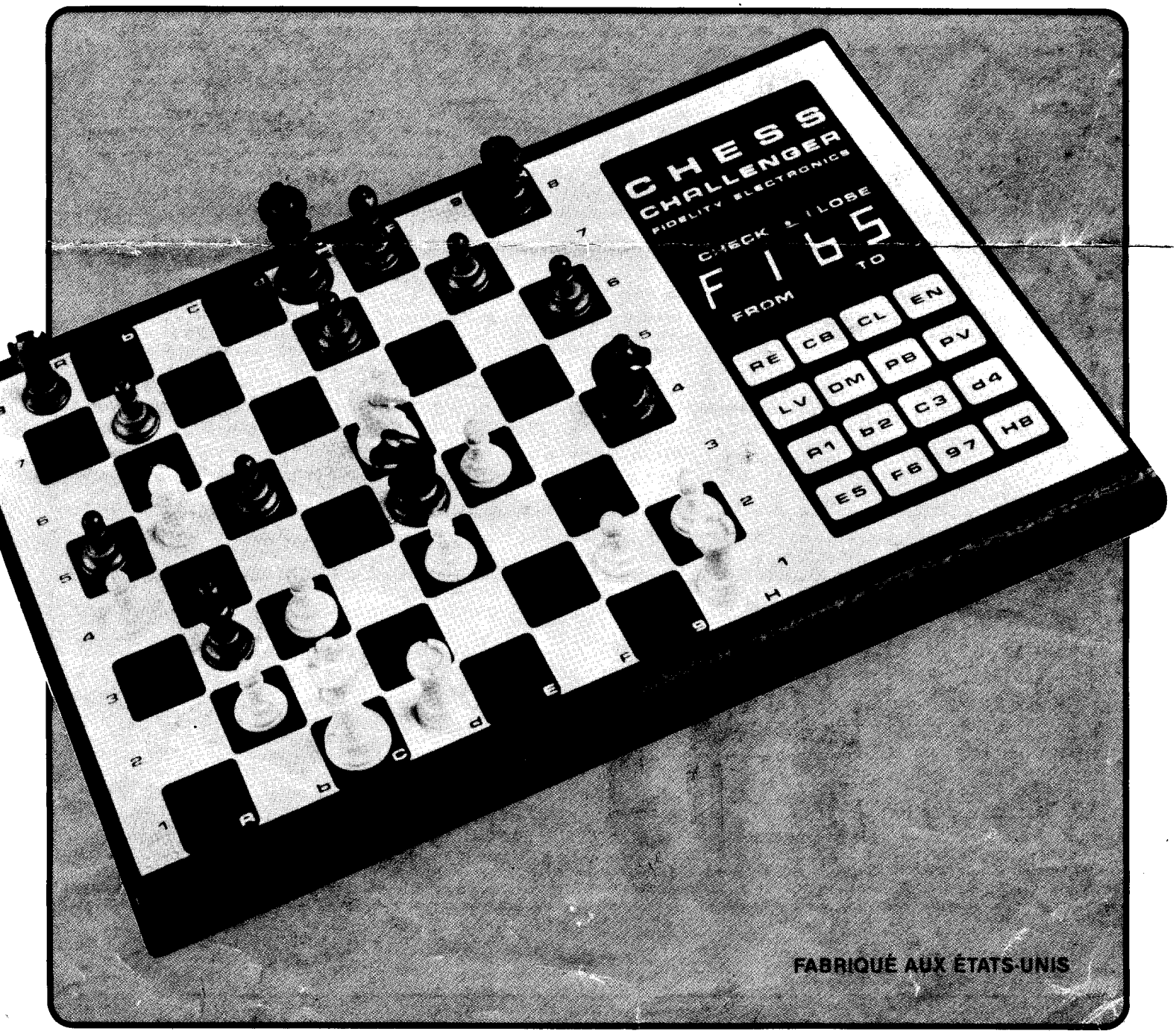
MODE D'EMPLOI

MODÈLE B.C.C.
CHESS CHALLENGER® "7"

7 programmes

# CHESS CHALLENGER® "7"




FABRIQUÉ AUX ÉTATS-UNIS

## CHOIX DU PROGRAMME

Branchez le jeu : vous entendrez un «bip» bref et dans les fenêtres d'affichage apparaît l'indication CL 1. Appuyez une fois sur la touche RE.

Mais si vous préférez jouer contre un programme d'un degré supérieur, appuyez plutôt sur la touche LV (touche «niveau de jeu») et c'est l'indication CL 2 qui apparaît. Si vous appuyez une 2e, une 3e fois, etc., sur la touche LV, apparaîtront successivement : CL 3, CL 4, CL 5, CL 6, CL 7, et enfin à nouveau CL 1, qui vous indiquent le niveau de difficulté auquel le CHESS CHALLENGER® est prêt à jouer.

| Programme | Temps de réponse * |
|---|---|
| CL 1 - Débutant | 5 secondes |
| CL 2 - Joueur expérimenté | 15 secondes |
| CL 3 - Joueur confirmé | 1 minute 20 secondes |
| CL 4 - Mat en 2 coups | 20 minutes |
| CL 5 - Mat en 3 et parfois 4 coups, recherche par correspondance | 24 heures |
| CL 6 - Joueur champion | 6 minutes |
| CL 7 - Tournoi (entraînement) | 3 minutes |

** Ces temps de réponse ont été calculés sur un grand nombre de parties et peuvent varier d'un coup à l'autre.*

La touche LV peut être utilisée à tout moment, avant la partie ou en cours de partie, pour changer le niveau de difficulté. Vous la presserez autant de fois que nécessaire pour déterminer la sélection du programme.

## L'ÉCHIQUIER

Chacune des cases de l'échiquier est désignée selon la notation internationale par une lettre et un chiffre qui devront être notifiés à l'ordinateur pour chacun des coups. Les cases verticales (colonnes) vont de A à H; les cases horizontales (rangées) de 1 à 8. Au début de la partie, le pion du roi blanc, par exemple, se trouve en E2; le pion du roi noir, en E7.

## CHOIX DE L'ATTAQUE OU DE LA DÉFENSE

Après avoir décidé si vous jouez les blancs ou les noirs, placez toutes les pièces sur l'échiquier de façon réglementaire. Les blancs jouent en premier et le CHESS CHALLENGER® suppose toujours que vous avez choisi les blancs. Tout est donc prêt pour votre premier coup.

Si vous décidez de jouer les noirs, appuyez sur la touche CB et l'ordinateur affichera le premier coup des blancs.

Si jouant les blancs, vous désirez, en cours de jeu de changer de camp, et jouer avec les noirs (ou l'inverse) : appuyez sur la touche DM (double coup) les fenêtres d'affichage indiqueront DO UB, appuyez sur la touche PB (problème) et CHESS CHALLENGER vous montrera le prochain coup.

## LA PARTIE

**ATTENTION : il faut toujours «entrer» la lettre (colonne) avant le chiffre (rangée).**

Pour avancer le pion du roi de 2 cases, «entrez» E2 en appuyant sur la touche **E**5 , puis sur la touche b**2** : la fenêtre FROM affiche E2; entrez ensuite E4 (touche **E**5 , puis touche d**4** ) : la fenêtre TO affiche E4. Déplacez ensuite à la main votre pion de E2 à E4. Pour enregistrer ce coup dans la mémoire de l'ordinateur, appuyez maintenant sur la touche EN . L'ordinateur va incessamment afficher sa riposte, qui pourra être E7 à E5 (FROM E7 TO E5), ou C7 à C5, ou encore E7 à E6 (au hasard). Déplacez alors sa pièce selon les instructions affichées dans les fenêtres.

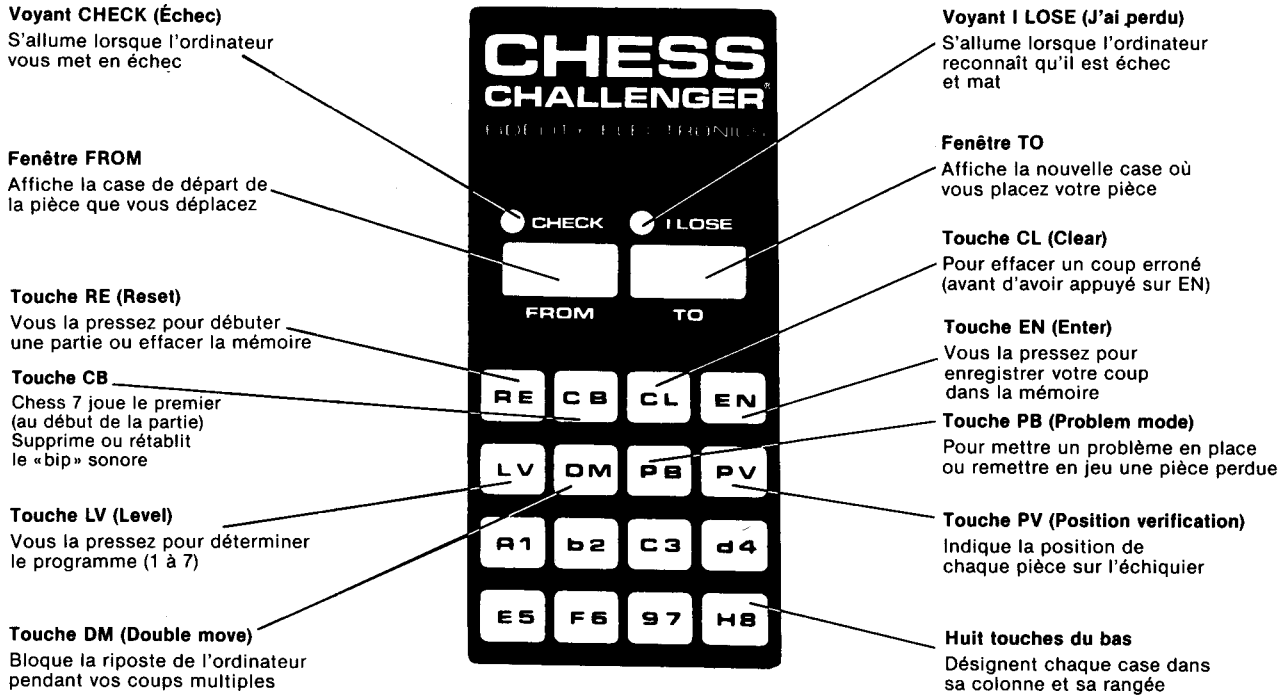
Peut-être votre premier coup suggéré ci-dessus ne vous convient-il pas ? Vous pouvez l'effacer si vous n'avez pas encore appuyé sur EN (sinon il est trop tard) : pour cela, appuyez sur la touche CL et jouez un autre coup.

## LE ROQUE

L'ordinateur est programmé pour roquer s'il estime ce coup avantageux pour lui. Le roi ne pouvant se déplacer que d'une case à la fois, si l'ordinateur vous indique que son roi s'est déplacé de E8 à G8 (FROM E8 TO G8), cela veut dire qu'il a chosi **le petit roque;** s'il s'est déplacé de E8 à C8 (FROM E8 TO C8), c'est qu'il a choisi **le grand roque.** Pour vous, la procédure est exactement la même : pour le petit roque, affichez FROM E1 TO G1: pour le grand roque, FROM E1 TO C1. Le roque ne peut être effectué que dans les cas où les règles du jeu l'autorisent.

## LA PRISE EN PASSANT

Quoique la prise en passant soit un coup relativement exceptionnel, le CHESS CHALLENGER® le jouera s'il l'estime avantageux. Pour que vous puissiez l'exécuter, de votre côté, il faut que vous ayez un pion sur la 5e rangée et qu'un pion adverse vienne se placer à son côté en partant de la 7e rangée. Vous affichez alors que vous placez votre pion sur la 6e rangée, derrière le pion adverse qui se trouve ainsi capturé (par exemple en allant de D5 à C6, votre pion capture le pion adverse qui vient de se placer en C5). L'ordinateur ne vous permettra pas de transgresser les règles du jeu dans la prise en passant. Lui non plus ne les transgressera pas.


Voyant CHECK (Échec)
S'allume lorsque l'ordinateur vous met en échec
Fenêtre FROM
Affiche la case de départ de la pièce que vous déplacez
Touche RE (Reset)
Vous la pressez pour débuter une partie ou effacer la mémoire
Touche CB
Chess 7 joue le premier (au début de la partie) Supprime ou rétablit le «bip» sonore
Touche LV (Level)
Vous la pressez pour déterminer le programme (1 à 7)
Touche DM (Double move)
Bloque la riposte de l'ordinateur pendant vos coups multiples
CHESS CHALLENGER
CHECK
I LOSE
FROM
TO
RE
CB
CL
EN
LV
DM
PB
PV
A1
b2
C3
d4
E5
F6
97
H8
Voyant I LOSE (J'ai perdu)
S'allume lorsque l'ordinateur reconnaît qu'il est échec et mat
Fenêtre TO
Affiche la nouvelle case où vous placez votre pièce
Touche CL (Clear)
Pour effacer un coup erroné (avant d'avoir appuyé sur EN)
Touche EN (Enter)
Vous la pressez pour enregistrer votre coup dans la mémoire
Touche PB (Problem mode)
Pour mettre un problème en place ou remettre en jeu une pièce perdue
Touche PV (Position verification)
Indique la position de chaque pièce sur l'échiquier
Huit touches du bas
Désignent chaque case dans sa colonne et sa rangée

# AVANTAGES SPÉCIAUX

## L'ORDINATEUR JOUE CONTRE LUI-MÊME

Une extraordinaire caractéristique du CHESS 7 est de pouvoir jouer contre lui-même.

— Entrez le 1er coup des blancs (ex. E2-E4), l'ordinateur vous répond pour les noirs (ex. E7-E5).

— Appuyez alors la touche DM puis PB, l'ordinateur affiche un coup des blancs.

— Appuyez à nouveau PB, et observez le jeu de l'ordinateur pour les blancs et les noirs alternativement.

## SYSTÈME AUDIO

Le CHESS CHALLENGER® a été programmé pour émetrre un «bip» sonore chaque fois que l'on appuie sur une touche. Un «bip-bip» vous fera savoir que l'ordinateur a terminé ses réflexions. Lorsque l'ordinateur répond à un début classique (ouvertures sicilienne, française, espagnole, Gambit de la reine refusé, etc.), il signale sa réponse par un simple «bip». L'ordinateur continuera à répondre de façon classique jusqu'à ce que son adversaire abandonne le schéma classique ou tente un coup irrégulier.

Vous pouvez à tout moment supprimer ce signal sonore en appuyant sur la touche «CB», ou le rétablir en la pressant à nouveau.

## VÉRIFICATION DES POSITIONS

Un avantage exceptionnel du CHESS CHALLENGER® : à tout moment de la partie, vous pouvez lui demander d'indiquer la position de chaque pièce sur l'échiquier. En appuyant sur la touche PV, la fenêtre FROM affiche la position de chaque pièce en partant de la case A1. Pour les pièces du joueur, la fenêtre TO affichera un E (adversaire), mais pas pour celles de l'ordinateur. Le second symbole affiché dans la fenêtre TO est le nom de code de chaque pièce (voir plus loin). Chaque fois que vous appuyez sur PV apparaîtra dans les fenêtres l'affichage de la case occupée la plus proche àdroite de la précédente. Et ainsi de suite pour chaque rangée en allant de gauche à droite.

## NOM DE CODE DES PIÈCES

Le deuxième symbole de la fenêtre TO désigne les pièces par le code suivant :

| | | |
|---|---|---|
| 2-Pion | 6-Fou | A-Dame |
| 4-Cavalier | 8-Tour | C-Roi |

Vous pouvez interrompre cette vérification à tout moment et poursuivre la partie en jouant votre coup suivant. Vous pouvez aussi la continuer pour tout l'échiquier et même la recommencer à partir de A1. L'ordinateur n'affiche rien pour les cases vides.

## BIBLIOTHÈQUE D'OUVERTURES

CHESS 7 possède une large bibliothèque d'ouvertures théoriques (sicilienne, française, Ruy Lopez, Gambit de la reine refusé).

Tant que l'ordinateur suit sa théorie d'ouverture il la signalera en ponctuant sa réponse d'un seul «bip».

Il la suivra jusqu'à ce que vous sortiez de la théorie, ou que vous fassiez coup irrégulier.

## CHOIX ALÉATOIRE DES COUPS

Lorsque CHESS CHALLENGER® doit protéger une pièce ou prévoir une séquence capitale, il jouera le coup qui lui convient le mieux tout en cherchant à mettre le roi adverse en échec et mat. Lorsque plusieurs ripostes sont également valables, il choisira son coup au hasard : ainsi il n'y aura pas deux parties identiques. Cette combinaison de coups au hasard et de coups réfléchis prolongera très longtemps le plaisir de vos parties.

NOTA. — Si vous débranchez le jeu ou appuyez sur la touche RE, vous remettez automatiquement le programme à 0 et vous êtes obligé de recommencer toute la partie. Pour couper une partie trop longue, laissez le CHESS CHALLENGER® branché aussi longtemps que vous désirez, même pendant des semaines : sa construction 100 % transistorisée lui évitera toute détérioration.

## COUPS IRRÉGULIERS

Pour chaque coup que vous enregistrez, l'ordinateur répond par **un coup régulier.** Il en attend autant de vous. Mais si vous tentez un coup irrégulier, il vous arrêtera immédiatement en affichant «----» dans ses fenêtres; il vous suffit de rectifier votre coup pour pouvoir poursuivre la partie.

## PROMOTION DES PIONS

Comme dans une partie normale, lorsqu'un pion arrive «à dame», l'ordinateur le transforme automatiquement en dame. Si vous préférez transformer votre pion en une autre pièce (cavalier, fou, etc.), appuyez simplement sur la touche PB (voir plus loin au chapitre des problèmes).

## L'ÉCHEC ET MAT

Lorsque le CHESS CHALLENGER® met votre roi en échec, le voyant «Check» s'allume pour vous l'annoncer. Ce voyant ne s'allume pas si c'est vous qui mettez son roi en échec, mais croyez bien qu'il a enregistré la situation comme si vous lui aviez annoncé «échec».

Si vous mettez son roi en échec et mat, les fenêtres et le voyant «I lose» s'allumeront pour signaler votre victoire. Si c'est vous qui êtes échec et mat, les fenêtres et le voyant «Check» s'allumeront pour vous notifier votre défaite.

NOTA. — Au programme CL 1, les fenêtres ne s'allumeront pas, mais seulement les voyants «Check» ou «I lose». Aux autres programmes, si le CHESS CHALLENGER® a déterminé que vous serez mat en 2 coups, il peut lui arriver d'annoncer sa victoire avant de l'avoir obtenue. C'est pour vous prévenir que vous êtes devant un échec et mat en 2 coups sans sauvetage possible.

## LE BLOCAGE

La touche DM peut être utilisée à tout moment de la partie pour signifier à l'ordinateur de ne pas répondre à vos coups. Avant chacun de vos coups auxquels vous désirez qu'il s'abstienne de répondre, appuyez sur DM et les fenêtres afficheront «doub».

Appuyez ensuite sur les touches correspondant à votre coup, puis sur EN : les fenêtres afficheront à nouveau «doub». Cela signifie que votre coup a bien été enregistré mais que l'ordinateur n'a pas prevu de riposte. Vous pouvez utiliser la touche DM pendant plusieurs coups consécutifs, jusqu'à ce que vous désiriez que l'ordinateur riposte. Avant votre dernier coup n'utilisez plus la touche DM et l'ordinateur réagira normalement.

## LES PROBLÈMES D'ÉCHECS

Le CHESS CHALLENGER® est extraordinairement souple : il vous permet d'exécuter nombre de coups spéciaux, soit en cours de partie, soit avant. Vous pouvez mettre en place un problème d'échecs, modifier la position des pièces en cours de partie ou même «ressusciter» une pièce capturée par l'un ou l'autre des adversaires.

Pour poser un problème d'échecs, appuyez sur la touche PB : dans les fenêtres s'affiche «Prob». Appuyez ensuite sur PV et les fenêtres affichent «A1 0», ce qui signifie qu'il n'y a aucune pièce sur la case A1. Si vous voulez y mettre une pièce (votre fou blanc, par exemple), appuyez sur 6 (numéro de code pour le fou) et sur EN (qui maintenant signifie «blanc»). Les fenêtres affichent alors «A1 E6» indiquant qu'un fou blanc est en A1. Appuyez de nouveau sur PV, ce qui affiche la case immédiatement à droite de A1. Si vous voulez y mettre la tour noire, par exemple, appuyez sur 8 (numéro de code pour la tour). Dans les fenêtres s'affiche «B1 8» indiquant qu'une tour noire est en B1. En continuant à appuyer sur PV, vous pouvez ainsi disposer sur l'échiquier toutes les pièces de votre choix. Si vous voulez supprimer une pièce, appuyez sur la touche CL, ce qui supprimera la pièce de la case en question. Une fois que vous avez disposé les pièces sur les cases voulues par vous, appuyez encore une fois sur PB et les fenêtres afficheront «0000». Enregistrez alors votre premier coup et poursuivez la partie. Avant d'enregistrer votre premier coup, il vous est cependant recommandé de vérifier le bon placement de toutes les pièces en pressant de façon répétée la touche PV.

Grâce à cette touche PV utilisée avant la partie, il est donc possible de mettre en place tous les problèmes d'échecs ou «mats en deux coups» voulus. En l'utilisant en cours de partie, vous pouvez modifier le cours de celle-ci, renforcer votre jeu ou celui de l'ordinateur, ressusciter des pièces perdues, ou même sortir votre roi d'un échec et mat imminent.

Si vous voulez voir l'ordinateur résoudre un «mat en 2 coups» ou tout autre problème d'échecs, appuyez sur DM, puis sur PB. Il jouera alors son premier coup.

Pour utiliser la touche PB en cours de partie, vous suivez la même procédure, à tout moment après l'enregistrement du premier coup. Toutes les pièces déjà placées sur l'échiquier seront indiquées, à tour de rôle. Il vous appartient de décider si vous voulez en éliminer certaines (en appuyant sur la touche CL) ou en ajouter d'autres en faisant appel à la méthode décrite ci-dessus.

## PARTIE TEST

Voici une partie amateur (niveau 1) vous permettant de vérifier le bon fonctionnement de votre appareil :

| | | | |
|---|---|---|---|
| — Entrez | E2-E4 | E7-E5 | Réponse de l'ordinateur : E7-E5 (si l'ordinateur répond E6 ou C5, refaite l'opération jusqu'à ce qu'il joue E7-E5). |
| | G1-F3 | B8-C6 | |
| — | F1-C4 | F8-C5 | |
| — | F3-H4 | D8-H4 | |
| — | A2-A3 | H4-F2 | |

REXTON **B.P. 154 - 75755 PARIS CEDEX 15**

Imprimé en France I.C.A.G. 579.38.39 - Paris